



ISSN : 2477-5126
e-ISSN : 2548-9356

Jurnal

INFORMATIKA

Jurnal Pengembangan IT



Volume 3, No.02, Mei 2018



Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT

Volume 03, Nomor 02, Mei 2018

ISSN: 2477-5126
e-ISSN: 2548-9356

Pengarah:

Ketua Program Studi D4 Teknik Informatika
Politeknik Harapan Bersama, Tegal

Editor-in-Chief:

Oman Somantri, M.Kom
(ORCID ID: 0000-0002-7261-9975)

Managing Editor:

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng

Mitra Bestari:

Dr. Ir. Rinaldi Munir, M.T, (Scopus ID: 35176324300) Institut Teknologi Bandung
Dr. Janer Simarmata, S.T., M.Kom, (Scopus ID: 57195037172) Universitas Negeri Medan
Catur Supriyanto, S.Kom, M.CS, (Scopus ID: 55747052700) Universitas Dian Nuswantoro
Arif Wirawan Muhammad, M.Kom, (Scopus ID: 57195383522) Politeknik Harapan Bersama
Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Robandi, M.T, (Scopus ID: 23107428900) Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Prof. Ir. Paulus Insap Santosa M.Sc.,Ph.D, (Scopus ID: 9636895500) Universitas Gadjah Mada
Prof. Ir. Teddy Mantoro, M.Sc.,Ph.D, (Scopus ID: 22735122000) Universitas Siswa Bangsa Internasional
Teguh Bharata Adji, S.T., M.T., M. Eng., Ph.D, (Scopus ID: 24734043700) Universitas Gadjah Mada
Prof. Dr. Ir. Richardus Eko Indrajit, M.Sc, (Scopus ID: 57090804500) ABFI Institute Perbanas

Dewan Editor:

Arief Hidayat, M.Kom, (Scopus ID: 35790951200) STMIK ProVisi
Dr. Muchlas, M.T, (Scopus ID: 56712909900) Universitas Ahmad Dahlan
Agus Mulyana, S.Kom., M.T, Universitas Komputer Indonesia, Indonesia
Ir. Drs. Sakuri Dahlan, M.T, STT Wiworotomo Purwokerto
Ginangjar Wirosasmito, M.Kom, Politeknik Harapan Bersama
Didi Supriyadi, S.T., M.Kom, Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto
Sri Winiarti, S.T., M. CS, Universitas Ahmad Dahlan

Editor Pelaksana:

Dyah Apriliyani, S.T., M.Kom, Politeknik Harapan Bersama
M. Nishom, M.Kom, Politeknik Harapan Bersama

Alamat Redaksi:

Tim Redaksi Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)
Program Studi D4 Teknik Informatika, Politeknik Harapan Bersama
Jl. Mataram No.09 Pesurungan Lor Kota Tegal
Telp. +62283 – 352000, Email: informatika.ejournal@poltektegal.ac.id
Website: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika>

Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT merupakan Jurnal berkala ilmiah yang diterbitkan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama dan dikelola oleh program studi D4 Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal. Bidang keilmuan Sistem Informasi, Teknik Komputer dan Teknik Informatika yang memuat tulisan-tulisan ilmiah mengenai penelitian-penelitian murni dan terapan serta ulasan-ulasan umum tentang perkembangan teori, metode dan ilmu-ilmu terapan terkait. meliputi bidang keilmuan Sistem Informasi, Teknik Komputer dan Teknik Informatika. Artikel akan dimuat tiga kali dalam satu tahun pada bulan Januari, Mei dan September.

Indexed By:



DAFTAR ISI

- 136 - 142 **Penerapan Metode *Weighted Product* Untuk Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa Politeknik Harapan Bersama Tegal**
Dyah Apriliani, Slamet Wiyono, Septian Mahardhika
- 143 - 150 **Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis *Framework CodeIgniter* dan *Bootstrap* di PT. Pura Barutama**
Ramos Somya
- 151 - 156 **Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android**
Budi Permana, Eka Wahyu Hidayat, Alam Rahmatulloh
- 157 - 160 **A Comparison of Text Classification Methods k-NN, Naïve Bayes, and Support Vector Machine for News Classification**
Fanny Fanny, Yohan Muliono, Fidelson Tanzil
- 161 - 166 **Pengembangan Aplikasi Katalog Perpustakaan Terintegrasi Menggunakan Metode *RESTful* pada Perpustakaan Kota Semarang dan Perpustakaan Daerah Jawa Tengah**
Egia Rosi Subhiyakto, Yani Parti Astuti, Novita Kurnia Ningrum
- 167 - 171 **Perancangan Aplikasi Presensi Dosen *Realtime* Dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)* Menggunakan *Fingerprint* Berbasis Web**
Darma Setiawan Putra, Ami Fauziah
- 172 - 176 **Optimasi Proses *Load* Aplikasi HDD Pada SO Windows Dengan *Prefetch Files***
Agustinus Suradi, Doni Setyawan
- 177 - 183 **Analisa Dan Perbandingan Sistem Aplikasi Diagnosa Penyakit Asma Dengan Algoritma *Certainty Factor* Dan Algoritma *Decision Tree* Berbasis Android**
Niki Ratama
- 184 - 189 **Analisa Prediksi Jumlah Pembuatan Roti Menggunakan Penerapan Metode *Fuzzy Inference System* Dengan Algoritma Tsukamoto**
Munawaroh Munawaroh
- 190 - 199 **Rancang Bangun *Decision Support System (DSS)* Untuk Membantu Menentukan Hasil Seleksi Pegawai Pada Politeknik Negeri Cilacap Dengan Menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE)**
Riyadi Purwanto

- 200 - 205 **Optimalisasi *Stemming* Kata Berimbuhan Tidak Baku Pada Bahasa Indonesia Dengan *Levenshtein Distance***
Rahardyan Bisma Setya Putra, Ema Utami, Suwanto Raharjo
- 206 - 210 **Visualization of Information Based on Tweets from Meteorological, Climatological, and Geophysical Agency: BMKG**
Mira Chandra Kirana, Amir Amir, Muhammad Nashrullah
- 211 - 218 **Klasifikasi Daya Tarik Konten Artikel Media Daring Dari Data Google Analytics Dengan C-FDT**
Erlin Windia Ambarsari
- 219 - 224 **Sistem *Advice Planing Online* Dengan *Framework Codeigniter* Berbasis Web *Bootstrap* (Studi Kasus: Kabupaten Probolinggo)**
Moh Ainol Yaqin, Abdullah Al Anis
- 225 - 232 **Rancang Bangun Perpustakaan Digital Berbasis *Document Management System* pada Fakultas Ilmu Komputer UNSIKA**
Yayan Gustiana, Jajam Haerul Jaman, Nono Heryana
- 233 - 236 ***Opinion Mining* Terhadap Toko *Online* Di Media Sosial Menggunakan Algoritma *Naïve Bayes* (Studi Kasus: Akun *Facebook Dugal Delivry*)**
Yustia Hapsari, Muhammad Fikri Hidayattullah, Dairoh Dairoh, Mohammad Khambali
- 237 - 241 **Implementasi Pendekatan *Rule-Of-Thumb* untuk Optimasi Algoritma *K-Means Clustering***
M Nishom, M Yoka Fathoni
- 242 - 248 ***Mobile Hybrid Application* Sebagai Solusi Dalam Pelaporan Bencana Menggunakan *Framework Cordova***
Ari Muzakir, Eksen Hidihsah
- 249 - 252 **Implementasi Penggunaan *Smartphone Android* untuk *Control PC (Personal Computer)***
Imam Solikin
- 253 - 258 **Penerapan *Product Knowledge* dan *Strategi UpSelling* Pada Chandra Tech Palembang**
Fitri Purwaningtias
- 259 - 270 **Sejarah, Penerapan, dan Analisis Resiko dari *Neural Network*: Sebuah Tinjauan Pustaka**
Cristina Cristina, Ade Kurniawan
- 271 - 276 **Sistem Manajemen Operasional Jasa Travel Kendaraan Dalam Meningkatkan Pelayanan Perusahaan**
Cahya Vikasari
- 277 - 284 **Aplikasi Berbasis *Dekstop* Untuk Persediaan Bahan Baku Produksi Menggunakan Model *Waterfall* (Study Kasus: PT. Seyon Indonesia)**
Eka Chandra Ramdhani, Hotniasi Gaja, Ratnawati Ratnawati

285 - 289 **Pengembangan *Wireless Sensor Network* Berbasis *Internet of Things* untuk Sistem Pemantauan Kualitas Air dan Tanah Pertanian**
Umami Syafiqoh, Sunardi Sunardi, Anton Yudhana



PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT) untuk edisi bulan Mei 2018 Volume 03 Nomor 02 telah terbit sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan.

JPIT untuk edisi ini telah menerima kiriman artikel dengan jumlah yang lebih banyak dari edisi sebelumnya, hal ini dilakukan dalam upaya penyesuaian standar jurnal ilmiah nasional. Untuk menjaga kestabilan terbitan, maka naskah yang masuk hanya diterima sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses *review* dan penyuntingan, kami mengharapkan kepada para penulis untuk selalu mengikuti *template* dan/atau petunjuk penulisan. Naskah atau artikel yang dikirimkan tetapi tidak sesuai dengan *template* maka akan dikembalikan sebelum masuk dalam proses *review*.

Edisi terbitan kali ini memuat 24 (dua puluh empat) artikel yang sudah dinyatakan diterima berasal dari 23 (dua puluh tiga) institusi perguruan tinggi seluruh Indonesia dan telah melalui proses *review*. Terdapat 11 (sebelas) artikel bidang Sistem Informasi, 3 (tiga) artikel bidang Teknik Komputer, dan 10 (sepuluh) artikel bidang Teknik Informatika. Pada edisi Mei 2018 ini, dari seluruh makalah yang telah masuk hanya 65% yang diterima dan diterbitkan.

Penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan kepada penulis, mitra bestari, tim editor dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan serta penerbitan Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT) untuk edisi Volume 03 Nomor 02 bulan Mei 2018 ini. Dalam upaya peningkatan kualitas dan meningkatkan mutu, baik dari segi isi maupun tampilan jurnal, kami mengharapkan saran dan kritik membangun untuk perbaikan pada edisi berikutnya.

Tim Redaksi

Implementasi Penggunaan *Smartphone Android* untuk *Control PC (Personal Computer)*

Imam Solikin^{*)}

Jurusan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Binadarma Palembang

Jln. A. Yani, Seberang Ulu I, Kota Palembang 30264, Indonesia

email: imamsolikin@binadarma.ac.id

Received: 7 Februari 2018; Revised: 14 Mei 2018; Accepted: 14 Mei 2018

Copyright ©2018 Politeknik Harapan Bersama Tegal. All rights reserved

Abstract – The purpose of this research is to simplify the control of personal computer (PC) such as control pointer, keyboard control and make it easier to do the presentation by controlling the slide remotely using smartphone through wifi connections facility. The smartphone is a multimedia phone that combines PC functionality with microprocessor, memory, and built-in modem to produce smart smartphone gadgets. Problems that occur when performing a presentation such as PC control, control pointer and keyboard control for input should be close to the PC so it is less than optimal in explaining the material. The model used in implementing the use of Android Smartphone for PC control is a conceptual model consisting of several stages: potential and problems, data collection, system testing, test results, and system implementation or implementation. From the results of PC control research can be done by connecting the Smartphone with a PC via wifi network so that PC can be controlled remotely. PC control application is an application that can control PC remotely connected via wifi network connection. Benefits derived from this research make it easy to mengedalikan PC remotely such as facilitate in the percentage and control pointer and control Keyboard for input process.

Abstrak – Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mempermudah *control personal computer (PC)* seperti *control pointer*, *control keyboard* dan mempermudah melakukan persentasi dengan meng-*control slide* dari jarak jauh menggunakan smarphone melalui fasilitas *connetions wifi*. Smartphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dengan *mokroprosesor*, memori, dan modem bawaan sehingga menghasilkan *gadget* smartphone pintar. Permasalahan yang terjadi ketika melakukan persentasi seperti saat mengontrol PC, *control pointer* dan *control keyboard* untuk penginputan harus berada dekat dengan PC sehingga kurang optimal dalam memberi penjelasan materi. Model yang digunakan dalam *implementasi* penggunaan Smartphone Android untuk *control PC* adalah model *konseptual* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, uji coba sistem, hasil uji coba, dan penerapan atau *implementasi* sistem. Dari hasil penelitian *control PC* dapat dilakukan dengan cara mengkoneksikan Smartphone dengan PC melalui jaringan wifi sehingga PC bisa di-*control* dari jarak jauh. Aplikasi *control PC* merupakan aplikasi yang dapat *control PC* dari jarak jauh yang dihubungkan melalui koneksi jaringan wifi. Manfaat yang didapat dari penelitian ini memberi kemudahan untuk mengendalikan PC dari jarak jauh seperti mempermudah

dalam melakukan persentasi dan *control pointer* dan *control Keyboard* untuk proses penginputan.

Kata Kunci – Smartphone, android, *control PC*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *smartphone* di Negara Indonesia mengalami perkembangan sangat pesat. *Smartphone* merupakan telephone selular dengan *mikroprosesor*, *memory*, *screen* dan *modem* bawaan [1]. Smartphone merupakan *telephone* yang memiliki fitur-fitur dengan kemampuan melebihi *telephone* pada umumnya, hal ini bias dilihat dengan keberadaan fitur tambahan selain untuk komunikasi, seperti fasilitas pendukung tambahan aplikasi. Kemajuan teknologi dan informasi dapat dilihat dengan semakin banyaknya penggunaan *smartphone* sebagai Alat Bantu yang mutakhir, yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia, sehingga waktu yang digunakan semakin cepat, dan mudah [2]. Adapun beberapa jenis *operating system (OS)* yang dijalankan pada smartphone yaitu *iPhone operating system*, *Android operating system*, *BlackBerry operating system* dan sebagainya. Itu merupakan sebagian dari *Operating System* yang dijalankan oleh vendor-vendor dan perusahaan-perusahaan besar di dunia [3].

Adapun salah satu aplikasi yang telah dikembangkan yaitu aplikasi *connetions wifi*. Aplikasi ini berfungsi untuk *control personal computer (PC)* seperti *control pointer*, *control keyboard*, dan *control slide* media persentasi. Pemasalah yang muncul sebelum menggunakan aplikasi ini ketika melakukan persentasi ketika pengontrolan PC, pengontrolan pointer dan pengontrolan keyboard pengguna harus dekat dan langsung mengoprasikan PC, sehingga kurang optimal dalam melakukan persentasi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencari cara untuk *control PC* dari jarak jauh dalam proses pengendalian *pointer*, *keyboard* dan media persentasi.

Negara Indonesia merupakan *digital technology giant* di Asia yang sedang tertidur. Jumlah penduduk di Negara Indonesia mencapai 250.000.000 jiwa merupakan pasar yang besar. Pengguna *smartphone* di Negara Indonesia mengalami pertumbuhan sangat pesat. Lembaga riset digital *marketing Emarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Negara Indonesia lebih dari 100.000.000 jiwa. Dengan jumlah sebesar itu, Negara Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika [4].

^{*)} Corresponding author: Imam Solikin

Email: imamsolikin@binadarma.ac.id

Smartphone Android pertama mulai dipasarkan pada bulan Oktober 2008 [5]. Selain itu platform *open source Android* memberikan kebebasan kepada pengembang untuk berkontribusi pada pertumbuhan yang pesat dari pasar Android. Android merupakan *operating system* yang paling populer untuk smartphone dibandingkan sistem operasi lain. Smartphone android menyediakan platform terbuka bagi para *developers* dalam menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak [6]

Teknologi Smartphone dapat dijadikan salah satu solusi untuk *control PC* dari jarak jauh. Sekarang ini smartphone tidak hanya berfungsi sebagai sarana telekomunikasi, namun juga telah beralih menjadi *gadget* yang mampu melakukan banyak hal. Pada penelitian peneliti. Penggunaan teknologi smartphone tersebut dapat diterapkan dalam penggunaan aplikasi *connetions wifi*. Tujuan dari penelitian untuk mempermudah *control PC* dari jarak jauh menggunakan *connetions wifi*. *Hotspot (Wi-Fi)* merupakan salah satu standar *Wireless Networking nir-kabel*, hanya dengan komponen yang sesuai dapat terkoneksi ke jaringan [7]. Dengan adanya sistem control mempermudah mengendalikan personal computer dari jarak jauh seperti pengendalian pointer, mengendalikan keyboard, mempermudah dalam melakukan persentasi dengan pengendalian slide dari jarak jauh dan lain-lain.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Desain interaksi aplikasi pengendali *smart home* menggunakan *Smartphone Android* [8]. Perancangan pengendali rumah menggunakan smartphone android dengan konektivitas bluetooth [9]. Pengendalian pintu pagar geser menggunakan aplikasi *smartphone android* dan mikrokontroler arduino melalui bluetooth [10]. Artikel ini digunakan untuk mempertegas penggunaan *smartphone* dalam *control* perangkat seperti pengendalian *smart home*, perancangan rumah, dan pengendalian pintu pagar.

Implementasi VPN untuk akses *server* melalui perangkat mobile pada jaringan komputer SMK Triatma Jaya Semarang [11]. Implementasi *smart identification* menggunakan perangkat *smartphone* dengan raspberry PI (studi kasus: SMAN 2 Balikpapan [11]). Artikel penelitian ini menguatkan kajian pengimplementasian penggunaan *Smartphone*. Implementasi *remote desktop* komputer menggunakan *Virtual Network Computing (VNC) Server* dan *VNC Viewer* berbasis android [13]. Implementasi *accelerometer* pada smartphone android sebagai media player controller pada PC [14]. Artikel penelitian ini menguatkan kajian teknis.

III. METODE PENELITIAN

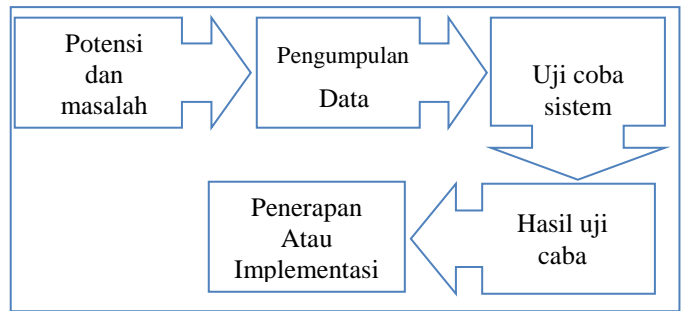
Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu [15].

A. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan komponen yang penting dalam penelitian. Teknik dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan metode wawancara dalam penelitian kualitatif [15]. Observasi dilakukan ketika menggunakan menggunakan *control PC*. Wawancara dilakukan kepada pengguna smartphone yang akan menggunakan *connetions wifi*.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting [15].



Gbr. 1 Kerangka berfikir.

Berdasarkan kerangka berfikir yang diperlihatkan pada Gbr.1, maka dalam penelitian ini untuk mengimplementasikan aplikasi *connetions wifi* dengan langkah-langkah pengerjaan sesuai dengan kerangka berfikir, sebagai berikut:

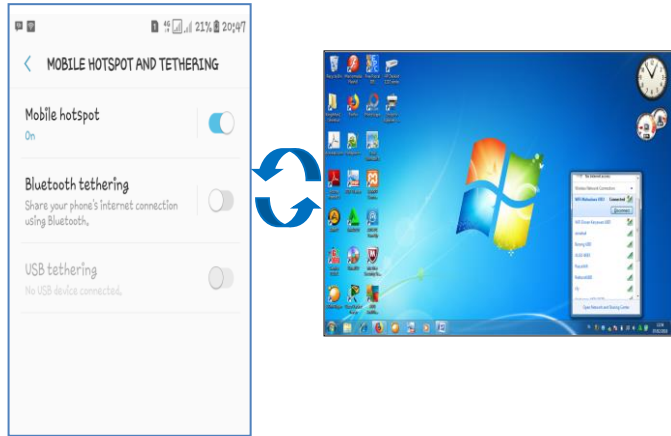
- a) *Potensi dan masalah*: potensi yang didapat teknologi smartphone yaitu perkembangan perangkat kerat dan perangkat lunak. Perkembangan teknologi smartphone di Indonesia sangatlah cepat sehingga bisa digunakan untuk media *control PC* melalui smartphone. Masalah yang dihadapi kurang pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi smartphone.
- b) *Pengumpulan data*: pengumpulan data dilakukan melalui *interview* dan *observasi*. *Interview* dilakukan kepada dosen yang menggunakan smartphone, PC dan dosen yang melakukan presentasi dalam proses mengajar. *Observasi* dilakukan terhadap smartphone dan PC yang digunakan.
- c) *Uji coba sistem*: memastikan mutu dari aplikasi *connetions wifi* apakah aplikasi yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian juga merupakan analisa aplikasi *connetions wifi* yang bertujuan untuk melihat kondisi yang diinginkan.
- d) *Hasil uji coba*: dari uji coba meproleh suatu hasil yang berupa aplikasi yang digunakan untuk *control PC* menggunakan *connetions wifi*, dalam hasil ini syarat dan kegunaan sudah terpenuhi
- e) *Penerapan atau implementasi*., merupakan tahap dimana suatu aplikasi *connetions wifi* digunakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memperoleh hasil berupa pengimplementasian penggunaan *smartphone* (sistem operasi android) untuk *control PC*. *Control PC* dapat dilakukan dengan cara mengkoneksikan melalui media layanan wifi sehingga PC dapat dikendalikan dari jarak jauh seperti pengendalian pointer, pengendalian keyboard dan dapat dimanfaatkan untuk mempermudah persentasi dalam mengendalikan Slide. Proses koneksi dapat dilakukan dengan menghidupkan layanan *hostpot* pada smartphone kemudian pada PC menghubungkan *wireless* dengan *wifi*. Koneksi *hostpot* akan terhubung ke PC dengan mengenali *ip address* smartphone.

A. Proses Conneting Smartphone dan PC

Pada proses ini sangat penting karena sebelum melakukan *control* smartphone terhadap PC, maka harus ter-*koneksi* terlebih dahulu antara smartphone dengan PC. Proses *conneting* dapat di libat pada Gbr 2. Dalam proses ini smartphone harus menghidupkan fasilitas *mobile hotspot* dan PC mencari *name hotspot* dari *smartphone*.



Gbr. 2 *conneting* wifi *smartphone* dengan *personal computer*.

B. Connecting Control Smartphone dengan PC

Pada proses Gbr.3, PC akan terhubung dengan mengenali *ip address smartphone*, sehingga *smartphone* bisa mengontrol PC (mengontrol pointer, keyboard, bahkan mengontrol media slide persentasi).

C. Menggunakan Control Smartphone dengan PC

Pada proses ini antara *smartphone* dengan PC sudah terhubung dan bisa melakukan *control*. *Control* yang dapat dilakukan Seperti pengendalian pointer, pengendalian fungsi keyboard dan bisa digunakan untuk pengendalian slide ketika melakukan presentasi.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu memberikan manfaat dalam penggunaan *smartphone* dan PC dalam *control* PC menggunakan aplikasi *connetions wifi* sebagai *control* PC dan layanan *wifi* untuk menghubungkan perangkat *smartphone* dan PC. Aplikasi ini menjadi solusi untuk *control* PC dari jarak jauh. Secara teknik *control* PC ini tidak perlu menggunakan jaringan internet hanya menghubungkan antara *smartphone* dengan PC.

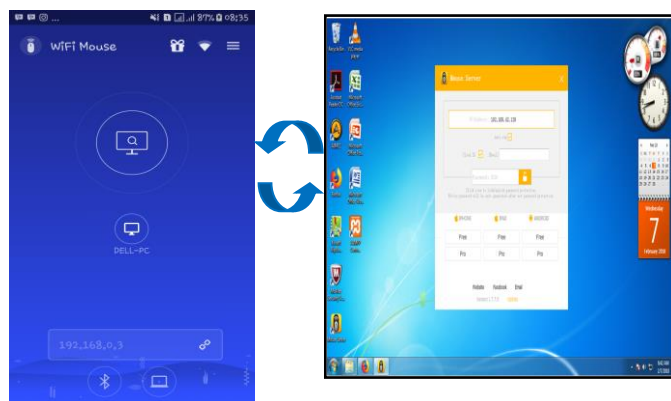
Implementasi dari penelitian ini adalah pemanfaatan *smartphone* untuk *control* PC seperti *control* pointer, *control* keyboard, bahkan *control* slide media persentasi. Untuk hasil yang lebih baik lagi perlu adanya pengujian yang lebih dengan jarang uji lebih jauh lagi misalnya 50 – 100 meter. Saran peneliti agar bisa dilanjutkan dengan ketentuan jarak lebih jauh lagi dengan cara memper luar radius *hostpot* dan *wifi* pada perangkat *smartphone* dan PC.

UCAPAN TERIMA KASIH

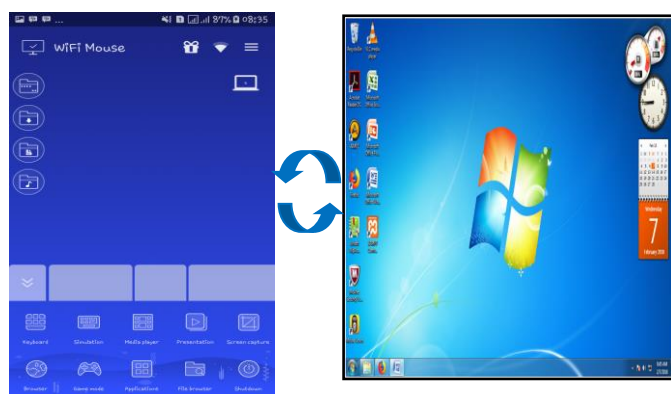
Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pengurus jurnal pengembangan IT yang telah memberikan fasilitas untuk mempublikasi artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. K. Williams dan S. C. Sawyer, Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications, New York: McGraw-Hill, 2011.
- [2] T. Deify, "Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi," *Acta Diurna*, vol. 02.
- [3] A. Satyaputra, Beginning Android Programming, Jakarta: Kompas Gramedia, 2014.
- [4] [Online]. Available: https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. [Diakses 7 5 2018].
- [5] Y. Murya, Pemrograman Android, Jakarta: Jasakom, 2014.
- [6] S. H. Nazarudin, Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2012.
- [7] T. P. Kuntoro, Jaringan WI-FI, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [8] A. D. B. Sadewo, E. R. Widasari dan A. Muttaqin, "Perancangan Pengendali Rumah menggunakan Smartphone Android dengan Komektivitas Bluetooth," *J-PTIHK (Jurnal Pengembangan Teknologi Informatika dan Ilmu Komputer)*, vol. 1, no. 2, pp. 415-425, Mei 2017.
- [9] T. O. Mayasari, E. R. Widasari dan H. Fitriyah, "Desain Interaksi Aplikasi Pengendali Smart Home Menggunakan Smartphone Android," *J-PTIHK (Jurnal Pengembangan Teknologi Informatika dan Ilmu Komputer)*, vol. 1, no. 2, pp. 139 - 147, Februari 2017.
- [10] A. Syofian, "Pengendalian Pintu Pagar geser menggunakan Aplikasi



Gbr. 3 *conneting control* *smartphone* dengan *personal computer*



Gbr. 4 hasil *conneting control* *smartphone* dengan *personal computer*

- Smartphone Android dan Mikrokontroler Arduino Melalui Bluetooth,” *JTE-ITP (Jurnal Teknik Elektro ITP)*, vol. 5, no. 1, pp. 45-50, Januari 2015.
- [11] P. A. Bagyono dan F. A. Sutanto, “Implementasi VPN untuk Akses Server Melalui Perangkat Mabile pada Jaringan Komputer SMK Triatma Jaya Semarang,” dalam *SENDI-U (Seminar Nasional Multi Disipli Ilmu & Call For Papers Unisbank)*, Semarang, 2017.
- [12] A. Alfarizi, R. Primananda dan R. A. Siregar, “Implementasi Smart Indentification menggunakan Perangkat Smartphone dengan Raspberry PI (Studi Kasus : SMAN 2 Balikpapan),” *J-PTIHK (Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer)*, vol. 2, no. 2, pp. 2899 - 2906, Agustus 2018.
- [13] Y. Ariyanto, “. Implementasi Remote Desktop Komputer Komputer Menggunakan Virtual Network Computing (VNC) Server dan VNC Viewer Berbasis Android,” dalam *SENTIA*, Malang, 2015.
- [14] R. Yunasa, M. R. Rumani dan R. E. Saputra, “Implementasi Accelerometer pada Smartphone Android sebagai Media Player Controller pada PC,” dalam *e-Proceeding of Engineering*, 2015.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2013.